

1 Informations importantes

Paramètres

2 Fonctions en ligne

3 Contrôle parental

Commencer à jouer

4 Présentation du jeu

5 Menu principal

6 Données de sauvegarde

Commandes

7 Écran de jeu 1

8 Écran de jeu 2

9 Commandes 1

10 Commandes 2

11 Techniques de golf

Compétition

12 Jeu local

13 Compétition ami/communauté

Tournois

14 Infos sur les tournois

Club du château

15 Infos sur le Club du château

Coin de Toad

16 Le coin de Toad

Infos supplémentaires

17 Termes de golf

Dépannage

18 Informations de soutien

Veillez lire attentivement ce mode d'emploi avant de démarrer le logiciel. Veuillez également lire le mode d'emploi du Nintendo 3DS pour plus de détails. Vous y trouverez des trucs et astuces qui vous permettront de profiter de votre console au maximum.

Veillez noter que dans ce mode d'emploi, « Nintendo 3DS » se réfère aux consoles Nintendo 3DS et Nintendo 3DS XL.

IMPORTANT

Avant d'utiliser ce logiciel, veuillez lire attentivement tout le contenu vous donnant des informations sur la santé et la sécurité dans le menu HOME.

Pour accéder à cette application, touchez  dans le menu HOME, puis touchez Démarrer et lisez attentivement le contenu de chaque section. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur  HOME pour retourner au menu HOME.

Veillez lire attentivement les instructions dans le mode d'emploi du Nintendo 3DS, y compris la section sur les informations sur la santé et la sécurité, avant d'utiliser ce logiciel Nintendo 3DS.

IMPORTANT

Votre console Nintendo 3DS et ce logiciel ne sont pas conçus pour fonctionner avec des appareils non autorisés ou des accessoires non agréés. L'utilisation de tels produits peut être illégale et annule toute garantie. Elle contrevient également à vos obligations selon le contrat d'utilisation. De plus, une telle utilisation pourrait vous blesser ou causer des blessures à d'autres; elle pourrait aussi occasionner un mauvais rendement de votre console Nintendo 3DS (et services connexes) et/ou l'endommager. Nintendo et ses fabricants ou distributeurs autorisés ne peuvent être tenus responsables des dommages ou des pertes qui pourraient être causés suite à l'utilisation d'un appareil non autorisé ou d'un accessoire non agréé. À moins d'autorisation spéciale, le copiage de tout logiciel Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de « sauvegarde » ou d'« archivage » ne sont pas autorisées.

Nintendo respecte la propriété intellectuelle d'autrui et demande à ses fournisseurs de contenu Nintendo 3DS de faire de même. Conformément au Digital Millennium Copyright Act aux États-Unis, à la Directive européenne sur le commerce électronique dans l'Union européenne, ainsi qu'à d'autres lois applicables, Nintendo of America Inc. se réserve le droit d'enlever, dans les circonstances jugées appropriées et à sa discrétion, tout logiciel Nintendo 3DS qui semble enfreindre la propriété intellectuelle d'autrui. Si vous croyez que votre travail a été copié d'une manière qui constitue une infraction aux droits d'auteur, veuillez visiter www.nintendo.com/ippolicy afin de consulter la politique complète et comprendre vos droits.

© 2014 Nintendo/CAMELOT

Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.

CTR-P-AJ3E-00

Ce logiciel est compatible avec le service Nintendo Network.

Ce logiciel vous permet de vous connecter à Internet pour participer à des compétitions, consulter les classements, télécharger du contenu téléchargeable, et bien plus encore! Vous pouvez également recevoir des notifications concernant les concours via SpotPass. Pour plus d'informations, veuillez vous référer aux pages relatives à ce sujet.

- ◆ Consultez le mode d'emploi du Nintendo 3DS pour savoir comment connecter votre console à Internet.

À propos de Nintendo Network



Nintendo Network est le nom du réseau de Nintendo qui permet aux utilisateurs de profiter de jeux et de contenu via Internet. Il donne accès à une grande variété de services qui, par exemple, permettent de jouer à des jeux avec des personnes du monde entier, de télécharger des logiciels et des contenus payants ou encore d'échanger des images et des messages.

Protection de la vie privée

- Afin de protéger votre vie privée, ne révélez aucune information personnelle lorsque vous communiquez avec d'autres joueurs, par exemple votre nom de famille, votre numéro de téléphone, votre date de naissance, votre âge, le nom de votre école, votre adresse courriel et l'adresse de votre domicile.
- Le système des codes ami a été conçu pour permettre aux joueurs qui se connaissent de jouer ensemble à distance en toute sécurité. Si vous rendez public votre code ami en l'écrivant sur un forum Internet ou si vous le donnez à des inconnus, vous risquez de partager des informations et/ou des messages offensants avec eux. Nous vous recommandons donc de ne pas donner votre code ami à une personne que vous ne connaissez pas.

Partage d'informations

Le contenu créé par les utilisateurs peut désigner des messages, des Mii, des images, des photos, des fichiers vidéo ou audio, etc.

La possibilité d'échanger du contenu créé par les utilisateurs dépend du logiciel.

- Nintendo n'est pas responsable des problèmes résultants de l'utilisation d'Internet (par exemple, l'envoi de contenu par Internet, ou l'envoi ou la réception de contenu avec d'autres utilisateurs).

3 Contrôle parental

Vous pouvez restreindre l'utilisation des fonctions énumérées ci-dessous via la fonction de contrôle parental.

- ◆ Pour plus de détails sur la configuration du contrôle parental, consultez le mode d'emploi de la console.
- Services d'achats Nintendo 3DS
Restreint l'achat de contenu téléchargeable depuis le coin de Toad, comme de nouveaux parcours et des personnages (page 16).
- Interactions en ligne
Restreint toutes les parties en ligne avec d'autres joueurs sur Internet (pages 13 et 14).
- StreetPass
Restreint l'échange de personnages entre les utilisateurs via StreetPass (page 15).
- ◆ L'accès à ce jeu (et à d'autres jeux) peut également être restreint en réglant le paramètre **Classification par âge** dans la fonction de contrôle parental.

4 Présentation du jeu



Mario Golf: World Tour est un jeu de golf dans lequel vous incarnez un des personnages de la série de Mario ou votre propre Mii. Relevez les défis de divers terrains de golf, affrontez vos amis ou d'autres joueurs à travers le monde dans des tournois en ligne et encore plus! Vous pouvez également participer à des tournois sans pareil avec d'autres joueurs, où vous pouvez télécharger vos propres scores et mettre votre talent à l'épreuve!

Important

Les données additionnelles nécessaires pour jouer en mode sans fil avec ce logiciel sont sauvegardées sur la carte SD. Vous ne pourrez pas participer aux modes Versus ni aux tournois si la carte SD n'est pas insérée dans la fente pour carte SD de votre console.





Mario Golf

Solo

Sélectionnez un mode solo pour jouer seul.

Versus

Affrontez vos amis ou des joueurs de partout dans le monde grâce au jeu local ou par Internet.

Tournois

Connectez-vous à Internet pour participer aux tournois.

Club du château (page 15)

Rejoignez le club de golf tout en incarnant votre propre Mii, apprenez les bases du golf et profitez au maximum de la vie au club!

Coin de Toad (page 16)

Consultez vos statistiques, essayez les tutoriels, lisez le lexique de golf, achetez du contenu téléchargeable (DLC), etc.

Paramètres

Modifiez les paramètres du jeu. Vous pouvez également ajuster les paramètres StreetPass et SpotPass. Les options StreetPass s'afficheront uniquement lorsque vous aurez activé cette fonction dans le Club du château.



Sauvegarde des données

Votre progression est automatiquement sauvegardée à la fin d'une partie et à certains moments dans le jeu.

- ◆ Un seul fichier de sauvegarde peut être créé.
- ◆ Les données additionnelles nécessaires pour jouer en mode sans fil avec ce logiciel sont sauvegardées sur la carte SD.

Effacer toutes les données

Pour effacer toutes les données, démarrez le jeu et maintenez **(A) + (B) + (X) + (Y)** enfoncés simultanément avant que l'écran titre ne s'affiche. Suivez les instructions à l'écran pour effacer les données.

- ◆ Une fois effacées, les données ne peuvent pas être récupérées.

- Certaines actions de l'utilisateur peuvent entraîner une perte de données définitive, par exemple éteindre et rallumer la console de façon répétée, ou retirer une carte de jeu ou une carte SD pendant la sauvegarde de données. Une mauvaise connexion causée par de la saleté ou de la poussière dans les ports de la console peut également entraîner une perte de données définitive.



Écran de coup



1 Emplacement du trou

La distance jusqu'au trou est affichée en haut, et en dessous est affichée la différence d'élévation entre votre position actuelle et le trou.

2 Numéro du trou et normale

3 Informations sur la balle

Comment la balle repose au sol (position), ainsi que le point d'impact sur la balle.

4 Pourcentage d'erreur de frappe

La marge d'erreur calculée affectant la distance de votre coup.

5 Jauge de puissance

Utilisez **L** ou **R** pour ajuster le repère d'impact.

6 Changer le type de coup

Choisissez entre un type de coup Normal, Puissant ou Objet.

◆ Lorsque Puissant et Objet sont indisponibles, vous ne pouvez pas les sélectionner.

◆ Lorsque vous approchez du vert, vous pouvez sélectionner Approche, ce qui ralentit le mouvement de la jauge de puissance.

7 Sélection du bâton

8 Direction et vitesse du vent

9 Score actuel et nombre de coups

10 Changer de type d'élan

Changez entre Facile et Manuel. Lorsque vous utilisez Manuel, vous pouvez déterminer vous-même le point dans votre élan où vous touchez la balle, vous permettant de donner de l'effet à votre balle (page 9), etc.

11 Changer l'angle de vue de la caméra

Appuyez sur **X** pour changer entre les angles de caméra.

Utilisez **C** pour déplacer la caméra, observer où la balle doit atterrir et obtenir une vue d'ensemble du trou.



Écran de coup roulé



1 Condition du vert

La balle roulera dans la direction signalée par les lignes sur le sol, qui indiquent l'inclinaison du terrain. Plus la balle se déplace lentement, plus l'inclinaison du terrain influe sur sa trajectoire.

2 Changer de fer droit

Choisissez entre un coup roulé court, moyen ou long.

Écran du menu pause

Avant de frapper un coup ou de faire un coup roulé, appuyez sur **START** pour afficher le menu



pause, où vous pouvez consulter votre carte de score, voir les règles et effectuer d'autres actions, comme abandonner. Si vous décidez d'abandonner, une pénalité de trois fois la normale du trou vous sera donnée comme score.



Frapper un coup

Les commandes varient en fonction de l'utilisation du mode de contrôle Facile ou Manuel. Lorsque vous utilisez le mode Facile, vous n'avez qu'à donner la puissance du coup. Dans le mode Manuel, une fois que vous avez établi la puissance, vous pouvez déterminer l'impact de l'élan et ajouter de l'effet en touchant les panneaux Accéléré ou Rétro, etc., avant que le bâton ne touche la balle.

M 1. Avant de frapper un coup

Vérifiez les conditions du terrain et la trajectoire de la balle, réglez la direction de votre coup, choisissez votre bâton et ensuite, touchez



Frapper.

- ◆ La trajectoire théorique de la balle tient compte de l'inclinaison du terrain, mais pas des conditions du vent ou du point d'impact. Vous pouvez masquer la trajectoire théorique de la balle en sélectionnant **Non** à côté de **Trajectoire** avant de commencer une partie dans certains modes.

Sélectionner un bâton	+
Ajuster la direction du coup	←/→
Commencer l'élan	A

M 2. Définir la puissance

Lorsque vous prenez votre élan, l'indicateur s'agrandit depuis le centre de la balle vers sa circonférence. Touchez le panneau de coup ou appuyez sur A pour régler la puissance. Plus l'indicateur est près de la circonférence de la balle, plus le coup sera puissant et plus la balle ira loin.

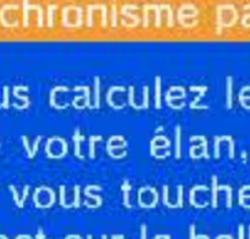


Panneau de coup

Régler la puissance	A
Marquer le point d'impact	+ / ○

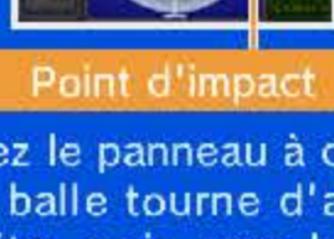
M 3. Établir l'impact

Touchez l'icône ou utilisez les boutons pour définir l'impact de l'élan et le point d'impact. Plus vous rapprochez votre élan du moment où l'indicateur se trouve au marqueur de Synchronisme parfait, plus votre coup sera précis.



Synchronisme parfait

Lorsque vous calculez le moment de l'impact de votre élan, la zone de l'icône que vous touchez définira le point d'impact sur la balle, la courbe qu'elle décrira, ainsi que sa hauteur. Tout de suite après avoir établi le bon moment, choisissez un effet accéléré ou rétro pour donner de l'effet à votre coup.



Point d'impact

- ◆ Touchez le panneau à droite pour que la balle tourne d'abord vers la droite, puis vers la gauche. Touchez-le sur la gauche pour la faire tourner sur la gauche, puis à droite.
- ◆ Touchez le bas pour faire lever la balle plus haut que la trajectoire, et touchez le dessus pour la faire aller plus bas.

Si votre synchronisme manque la zone d'impact affichée dans la jauge de puissance, vous ferez ce que l'on appelle une gratte. Pour effectuer votre élan au bon moment, utilisez la jauge de puissance sur l'écran inférieur lorsque vous confirmez l'impact de l'élan et le point d'impact.



Zone d'impact

Marquer le point d'impact	+ / ○
Régler l'impact	A / B

Le type d'effet change selon l'impact et la combinaison de boutons appuyés immédiatement après avoir confirmé l'impact. Les exemples ci-dessous montrent sur quelles combinaisons de boutons appuyer pour obtenir des types d'effets spécifiques. Cette fonction est disponible uniquement en mode Manuel.

Accéléré	A → A
Super accéléré	A → B
Rétro	B → B
Super rétro	B → A



Coup roulé

Les commandes de base sont les mêmes que pour un coup régulier.

M 1. Avant le coup roulé

Vérifiez les conditions du vert, réglez la direction de votre coup roulé, choisissez le type de coup roulé (court, moyen, long) et touchez ensuite Coup roulé.



Changer le type de coup roulé	Y
Sélectionner la direction du coup roulé	←/→
Coup roulé	A

M 2. Définir la puissance

Touchez le panneau de coup, ou appuyez sur A pour régler la puissance et effectuer le coup roulé.

Régler la puissance	A
---------------------	---

Autres commandes

Afficher le menu pause	START
Naviguer	+ / O
Confirmer	A
Annuler	B

Lorsque vous jouez à ce jeu, il se pourrait que vous ayez à vous déplacer en tenant la console Nintendo 3DS. Avant de commencer à jouer, assurez-vous d'avoir assez d'espace autour de vous et tenez la console fermement à deux mains en jouant. Ne déplacez pas la console avec trop de vigueur, car cela pourrait causer des blessures ou endommager le produit ou des objets à proximité.



Observer le terrain

Selon les pentes du terrain, la balle peut rouler vers la gauche ou la droite après sa chute, ou la distance de sa course peut diminuer.

Assurez-vous de bien observer le terrain près de votre position et changez l'angle de la caméra pour examiner le terrain et l'élévation de la zone cible.



Position de la balle et état

Lorsque la balle tombe dans une zone désignée comme herbe haute, fosse, etc., le coup suivant risque d'être plus court que la distance souhaitée. Lorsque le pourcentage affiché est élevé, la marge d'erreur de la distance sera plus grande et la jauge de puissance sera plus courte que d'habitude. Essayez de faire atterrir la balle sur l'allée pour éviter ces désagréments.



Direction et force du vent

Le vent peut faire dévier la balle vers la gauche ou la droite et peut affecter la distance. Plus un coup monte, plus la balle sera influencée par le vent. Vous devrez peut-être avoir à compenser les effets du vent, par exemple, en visant votre coup plus à gauche si le vent souffle de la gauche.



Point d'impact sur la balle

Ajustez le point d'impact sur la balle pour que sa trajectoire s'incurve vers la gauche ou la droite, ou pour définir la hauteur.



Pour plus de détails, sélectionnez **Tutoriels** dans le Coin de Toad depuis le menu principal à tout moment.



Affronter des joueurs à proximité (mode multijoueur local)

Ce logiciel permet des parties en multijoueur avec jusqu'à quatre joueurs via la communication sans fil locale. Chaque joueur doit disposer d'un exemplaire du logiciel.



Équipement nécessaire :

- une console Nintendo 3DS par joueur;
- un exemplaire du logiciel par joueur.

● Connexion

Plusieurs golfeurs disputant ensemble une partie forment un groupe. Pour commencer, l'un des joueurs crée un groupe et rassemble les autres joueurs, qui par la suite le rejoignent. Pour créer le vôtre, sélectionnez **Créer un groupe**. Pour participer à un groupe avec d'autres joueurs, choisissez celui que vous souhaitez rejoindre. Pour ce faire, suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.



Jouer une partie avec un ami éloigné (Internet) 

Établissez les règles de la compétition et créez un groupe, ou rejoignez un groupe créé par un ami. Jusqu'à quatre joueurs peuvent être dans un groupe. Suivez les instructions à l'écran pour continuer.

◆ Veuillez consulter le mode d'emploi pour plus d'informations à propos de la connexion Internet de votre console Nintendo 3DS.

Communauté (Internet) 

Créez un groupe dans une communauté pour jouer avec jusqu'à trois autres joueurs. Un maximum de deux communautés peut être créé. Suivez les instructions à l'écran pour continuer.

◆ Veuillez consulter le mode d'emploi pour plus d'informations à propos de la connexion Internet de votre console Nintendo 3DS.



Dans ce mode, vous pouvez télécharger vos scores et jouer contre des joueurs de partout dans le monde grâce à Internet pendant une période donnée. Les gagnants recevront des trophées.

- ◆ Pour participer aux tournois, vous devez activer SpotPass pour recevoir les notifications concernant les tournois.

Recevoir les notifications de tournoi (SpotPass) 📶

Ce logiciel permet le téléchargement automatique des données de tournoi en mode veille via une connexion à Internet.

- ◆ Les données reçues via SpotPass sont sauvegardées sur une carte SD. Il est donc recommandé que vous gardiez une carte SD insérée dans votre console en tout temps.

M Activer SpotPass

Vous pouvez activer SpotPass la première fois que vous lancez le jeu. Vous pouvez aussi l'activer en tout temps en allant dans les paramètres depuis le menu principal; sélectionnez **SpotPass** et ensuite **Oui**. Pour utiliser SpotPass, vous devrez accepter le contrat d'utilisation et connecter la console à Internet.

- ◆ Pour plus d'informations sur le contrat d'utilisation des services Nintendo 3DS et sur la connexion à Internet, consultez le mode d'emploi de la console.

M Désactiver SpotPass

Pour désactiver SpotPass, sélectionnez **Paramètres**, **SpotPass** et **Non**.

Participer à l'Open Mario (Internet) 🌐

Les Open Mario sont les tournois officiels tenus dans le jeu. Pour participer, vous devez remplir les conditions de chaque tournoi, et être capable de recevoir les notifications concernant l'Open Mario grâce à SpotPass. Pour plus de détails sur ces tournois, veuillez visiter le site Web de Nintendo.

Participer à des compétitions privées (Internet) 🌐

Les joueurs peuvent organiser leurs propres tournois et établir des conditions de participation et des règles, ou participer à des tournois organisés par d'autres joueurs.

- ◆ Vous ne pourrez pas modifier les règles d'un tournoi que vous avez créé ou l'effacer lorsqu'il est en cours.
- ◆ Dans les tournois privés, les gagnants ne reçoivent pas de trophées et il n'y aura pas de notification SpotPass pour les tournois que vous avez créés.



Le Club du château est un club de golf situé dans le Royaume Champignon.



Devenez membre, apprenez-en plus sur le golf et perfectionnez vos talents de golfeur.

Interagir avec les Mii des autres utilisateurs (StreetPass™)

Ce logiciel dispose d'une fonction pour échanger des informations de Mii avec les autres utilisateurs à proximité via StreetPass (communication sans fil locale).

◆ Pour utiliser cette fonction, chaque joueur doit avoir activé StreetPass pour ce logiciel.

● Activer StreetPass

Vous pouvez activer StreetPass en parlant à Toad au comptoir à gauche depuis le hall d'entrée du Club du château. Après avoir parlé à Toad, vous pourrez aussi activer StreetPass en allant dans les paramètres depuis le menu principal et en sélectionnant StreetPass, puis Oui.

● Désactiver StreetPass

Pour désactiver StreetPass pour ce logiciel, sélectionnez Gestion des données, puis Gestion de StreetPass dans les paramètres de la console. Touchez l'icône du logiciel, puis sélectionnez Désactiver StreetPass.

Vous pouvez désactiver StreetPass via la fonction de contrôle parental.

◆ Pour plus de détails, consultez le mode d'emploi de la console.

Obtenir un handicap

Faites une partie d'entraînement sur un terrain du Club du château pour obtenir un handicap. Une fois obtenu, vous pouvez participer à des tournois à handicap.

Participer aux tournois majeurs (Internet)

Une fois que vous aurez atteint le sommet des tournois existants, vous pourrez participer à un tournoi majeur dans lequel vous testerez vos capacités contre des joueurs de partout dans le monde.

◆ Pour plus d'informations sur le contrat d'utilisation des services Nintendo 3DS et sur la connexion à Internet, consultez le mode d'emploi de la console.

◆ Dans l'Open Mario les gagnants reçoivent des trophées, et des notifications concernant le tournoi peuvent être reçues grâce à SpotPass.

Réglages Mii

Vous pouvez changer la tenue de votre Mii et les commentaires depuis le menu pause du Club du château. Les tenues peuvent être achetées avec les pièces en faisant des parties de golf au Club du château et ailleurs.



Ici, vous pouvez consulter vos records, voir les tutoriels et consulter le lexique de golf. Vous pouvez aussi acheter du contenu téléchargeable (DLC) grâce à Internet.



Acheter du contenu téléchargeable (Internet)

Connectez-vous à Internet pour acheter du contenu téléchargeable. Veuillez consulter le mode d'emploi pour plus d'informations à propos des paramètres Internet.

Comment acheter du contenu téléchargeable

1. Depuis le menu principal, sélectionnez **Coin de Toad**.
2. Sélectionnez **Boutique** et suivez les instructions à l'écran pour choisir le contenu que vous désirez acheter.

Précautions à prendre lors de l'achat du contenu téléchargeable

- Vous pouvez voir l'historique d'achats du contenu téléchargeable dans le menu **Opérations du compte de Nintendo eShop**.
- Après l'achat, le contenu téléchargeable ne peut pas être retourné, remboursé ou échangé.
- Une fois que vous avez acheté du contenu téléchargeable, vous pouvez le télécharger à nouveau gratuitement, même si vous l'effacez.
- ◆ Vous ne pouvez pas télécharger un logiciel à nouveau si vous sélectionnez l'option **Effacer le compte**. Pour plus de détails, veuillez consulter le mode d'emploi de Nintendo eShop.
- ◆ Vous ne pourrez pas le télécharger à nouveau si la distribution du logiciel a été temporairement ou définitivement interrompue. Veuillez en prendre note à l'avance.
- Le contenu téléchargeable que vous achetez est sauvegardé sur la carte SD.
- Le contenu téléchargeable ne peut être utilisé que sur la console qui a été utilisée pour le télécharger. Vous ne pouvez pas insérer la carte SD dans une autre console et y utiliser le contenu. (Si vous utilisez l'utilitaire de transfert de données dans les paramètres de la console, vous pourrez utiliser votre contenu téléchargeable sur la console cible sans problème.)

Approvisionner votre compte

Vous devez avoir le prix d'achat du contenu téléchargeable dans votre compte Nintendo eShop afin de l'acheter. Si le solde de votre compte est insuffisant, l'écran suivant s'affichera. Touchez **Approvisionner** pour approvisionner votre compte.



L'une des cartes suivantes est nécessaire pour approvisionner votre compte :

- carte prépayée Nintendo;
- carte de crédit.
- ◆ Si vous le désirez, vous pouvez enregistrer les informations de votre carte de crédit dans la console. Cela vous donnera la possibilité d'approvisionner votre compte simplement en entrant le mot de passe que vous aurez défini lorsque vous avez entré les informations de votre carte de crédit la première fois.
- ◆ Vous pouvez supprimer les informations de votre carte de crédit en tout temps en accédant à **Paramètres/Autres** dans Nintendo eShop.

Partie

Une partie de golf se joue en 18 trous.

Groupe

Un groupe est composé d'un maximum de quatre joueurs qui font une partie ensemble.

Nombre de coups

Le nombre de coups que vous frappez pour terminer un trou est votre score pour ce trou. Il est préférable de finir un trou en le moins de coups possible.

Aigle	Un trou joué à deux coups sous la normale.
Oiselet	Un trou joué à un coup sous la normale.
Normale	Le nombre prédéterminé de coups qu'il faut faire pour terminer un trou.
Bogey	Un trou joué avec un coup de plus que la normale.
Bogey double	Un trou joué avec deux coups de plus que la normale.

HL (Hors limite) / Obstacle d'eau / Injouable

Un coup est hors limite lorsque la balle tombe en dehors des limites du terrain. Le joueur doit frapper un nouveau coup depuis la position précédente et un coup de pénalité est ajouté à son score.

Une balle peut tomber dans une zone d'eau profonde, connue comme un obstacle d'eau. Une balle peut aussi tomber à un endroit d'où elle est impossible à frapper. Dans ces situations, le coup peut être joué d'une position à proximité et une pénalité d'un coup est ajoutée au score du joueur.



18 Informations de soutien

Service à la clientèle de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM

É.-U./Canada :
1 800 255-3700

Amérique latine/Caraïbes :
(001) 425 558-7078